Cubulus

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines

Cubulus ist ein Spiel, in dem es auf die logischen Fähigkeiten des Spielers ankommt. Sie können sich beim Spielen darauf beschränken, oder Ihre Fähigkeiten dazu noch unter Zeitdruck stellen. Wenn Sie sich mit einem Freund oder einer Freundin messen möchten, ist dies auch möglich. Ihre Spielstände lassen sich speichern. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen und in den Stufen können Sie die Komplexität der zu lösenden Aufgabe noch einmal durch die Anzahl der Verwürfelungen einstellen. So entstehen immer neue Herausforderungen.

2. Starten des Spiels

Sie starten Cubulus entweder über die Workbench oder indem Sie mit der beiliegenden Diskette den Rechner booten. Bevor Sie sich dem Spiel zuwenden, sollten Sie sich eine Diskette für Ihre Spielstände formatieren. Die ist kein Muß, aber es erhöht Ihre Datensicherheit. Zur Formatierung legen Sie eine leere Diskete in ein Laufwerk, aktivieren das entsprechende Icon auf der Workbench und wählen den Menüpunkt "Initialize" aus. Nach der Formatierung können SIe der Diskette mit dem Menüpunkt "Rename" auch einen anderen Namen geben.
Von der Workbench aus starten Sie Cubulus durch einen Doppelklick auf das Icon des Spieles. Wenn Sie mit der Spielediskette booten, wird das Programm dagegen automatisch geladen.

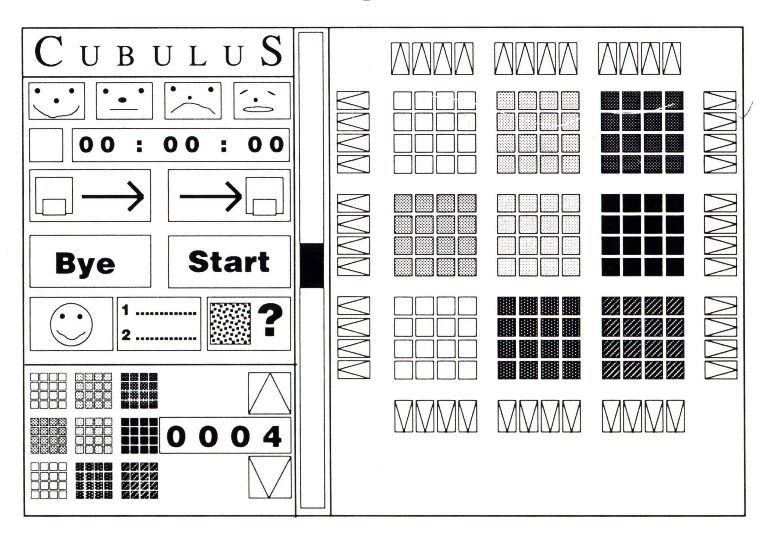
3. Die Story

Der Spielmeister beobachtete ihn aus der Wölbung des Türbogens. Grau und alt war er geworden. Leicht gebeugt stand er am Fenster und blickte hinaus in die Schwärze des Alls. Was mochte er wohl denken? Der Spielmeister schauderte. Er konnte den Hauch des Endes spüren. Die Abordnung der Navigatoren-Gilde war erst vor wenigen Augenblicken gegangen. Die Begegnugn durfte wie erwartet nicht allzu erfreulich gewesen sein. Die Navigatoren forderten immer mehr Macht und Einfluß. Der Emperor hatte dem kaum etwas entgegenzusetzen. Die Perspektiven des Imperiums waren mehr als düster. Es war niemand in Sicht, der den Emperor unterstützen konnte. Seine Familie war ausgerottet, und die Gerüchte hielten sich hartnäckig, daß die Navigatoren dafür verantwortlich zeichneten.
Ein leichtes Seufzen ließ den Spielmeister aus seinen Gedanken auffahren. Der Platz am Fenster des großen Schiffes war leer. Seine Augen tasteten den Raum ab, bis sie den Emperor fanden. Er hatte sich auf seinem Thronsessel niedergelassen. Mit fahrigen Gesten ordnete er die Unterlagen, die die Sklaven der Navigatoren dort abgelegt hatten. Mit den Navigatoren war der Wohlstand und der Abgrund gekommen. Der große Traum - der Flug durchs All - erkauft durch Gehorsam und Drogen. Geschickt verstanden sie es, andere Wesen abhängig zu machen, und jetzt hatten sie keine Wahl mehr. Der

Emperor - kaum mehr als eine Marionette im Spiel der Macht.
Aber es mußte doch noch einen Ausweg geben. Hätte man einen willensstarken Mann an der Spitze, gäbe es noch Hoffnung. Aber einen solchen gab es in der Nähe des Emperors nicht. Ein Sturz war unmöglich, da die Navigatoren einen anderen Herrscher nicht akzeptieren würden. Was blieb, war der Emperor selbst. Es mußte dem Spielmeister gelingen, ihm sein altes Selbstvertrauen und die Logik früherer Tage zurückzugeben. Aber wie?
Leise zog sich der Spielmeister aus den Gemächern des Emperors zurück. Auf dem Weg zu seinem Quartier begann er zu grübeln.
Zehn Tage sah und hörte man nichts von ihm, dann stürzte er aus seinem Zimmer und ging geradewegs auf die Gemächer des Emperors zu. In der Hand hielt er einen kleinen marmornen Kasten ohne jegliche Verzierung. Die Wachen wurden instruiert, in den nächsten Minuten niemanden zum Emperor zu lassen. Aus den Minuten wurden Stunden. Endlich kam der Spielmeister aus den Gemächern hervor. Neue Hoffnung spiegelte sich in seinem Gesicht.
Neugierig warfen die Wachen einen Blick in die Gemächer. Erstaunt sahen sie, wie der Emperor sich an einem kleinen Kästchen zu schaffen machte. Es war aufgeklappt. Mit zierlichen Buchstaben in den Deckel

eingearbeitet waren die Lettern "Cubulus".
Das Spiel forderte den Ehrgeiz und das Selbstvertrauen des Emperors soweit, daß er es wenige Tage später schon wagte, dem Abgesandten der Navigatorengilde eine Abfuhr zu erteilen. Der Anfang war gemacht. Eine neue Hoffnung keimt im Volk, das Joch der Navigatoren abzulegen. Bei den Zusammenkünften beherrschte ein Wort die Menge: "Cubulus" - der Emperor und das Spiel, das ihn wieder dazu machte.

Das Spielfeld:



4. Ziel des Spiels

Wenn der Ladevorgang und der Vorspann abgschlossen sind, erscheint das Spielfeld. Der linke Berieich ist die Spielfläche. Je nach Level erscheinen hier quadratische Felder. Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, werden diese Felder entsprechend der Verwürfelung, die unten links zu sehen ist, angeordnet. Ihr Ziel ist es, die Felder wieder so zu ordnen, daß sie gleichmäßige Farbflächen bilden, entsprechend der Übersicht unten links. Dazu können Sie die Zeilen oder Spalten über die Pfeile am Rand verschieben. Haben Sie dabei ein Zeitlimit gesetzt und schaffen Sie es innerhalb des Limits, können Sie sich in der Highscoreliste eintragen (natürlich nur, wenn Sie besser als einige Spieler vor Ihnen waren). Das Spiel und die Liste können dann gespeichert und bei Bedarf wieder geladen werden.
Es ist auch möglich, daß zwei Spieler gegeneinander spielen. Dabei gibt der erste Spieler eine Zeit vor, innerhalb derer der andere Spieler die gleiche Aufgabe schaffen muß. Wer schneller ist, hat gewonnen.

5. Die Bedienung der Gadgets

Im linken Bereich des Spielfeldes finden sich eine Reihe von Gadgets, mit denen Sie die Parameter des Spieles einstellen und Diskettenoperationen ausführen können. Die Gadgets aktivieren Sie, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken.

6. Die Level

In der oberen Leiste sind vier Gadgets, die die einzelnen Level repräsentieren. Das Gadget ganz links - mit dem grinsenden Gesicht - steht für den einfachsten Level. Hier gilt es, zwei mal zwei Felder zu je vier mal vier Steinen zu ordnen. Das Gadget rechts daneben ist der nächst höhere Level, hier sind es dann schon drei mal drei Felder. Dies ist die Normalstellung. Der nächste Level ist vier mal vier Felder groß und für diejenigen, die das lässig abtun, gibt es noch den Wahnsinns-Level mit fünf mal fünf Feldern. Damit dürfte für stundenlanges Knobeln gesorgt sein. Sie können zwischen den Levels nur umschalten, wenn kein Spiel läuft. Beim Umschalten zwischen den verschiedenen Levels wird die Zeitmessung wieder eingeschaltet, falls sie abgeschaltet war, und der Ein-Spieler-Modus wird aktiviert.

7. Die Zeit

Wie bereits erwähnt, können Sie gegen die Zeit spielen. Wenn Sie die Lösung rechtzeitig schaffen, haben Sie so die Möglichkeit, sich in die Highscoreliste einzutragen. Möchten Sie dagegen das Rätsel ohne Zeitdruck lösen, können Sie die Uhr durch einen Klick auf das Gadget unter den Levels abstellen. Wenn die Uhr abgestellt ist, erscheint dort ein rotes Kreuz. Die verbrauchte Zeit wird im Feld rechts daneben angezeigt.
Während eines laufenden Spiels können Sie durch einen

Klick auf das Zeit-Gadget eine Pausefuntion aktivieren. Der Bildschirm wird dann ausgeblendet und bleibt solange schwarz, bis Sie erneut die linke Maustaste drücken. So können Sie auch bei längeren Spielen sich etwas Verpflegung holen, ohne daß Sie Zeit verlieren.

8. Die Spielstände.

Wenn Sie ein Spiel, das besonders knifflig war, sichern möchten, können Sie dies über die nächsten Gadgets. Das Gadget mit dem Pfeil zur Disk steht dabei für Speichern, das andere für Laden. Nach der Betätigung der Gadgets öffnet sich ein Filerequester. Wollen Sie einen Spielstand laden, so werden nur die Stände angezeigt, die dem augenblicklichen Level entsprechen. Sie sollten Ihre eigenen Spiele auf einer separaten Diskette ablegen.
Bei "DIR" stellen Sie den Pfadnamen ein, auch den Namen der Diskette. Das Programm listet dann automatisch alle Einträge in durch den Pfad eingetstellten Verzeichnis auf. Unterverzeichnisse werden durch ein vorangestelltes "DIR." gekennzeichnet. Um sie zu öffnen, genügt es, den Namen anzuklicken. Der oberste Eintrag ist "DIR.PARENT". Dadurch gelangen Sie in das nächsthöhere Verzeichnis. Sind mehr Einträge als darstellbar vorhanden, können Sie mit den Pfeilen an der Seite scrollen.
Bei "FILE" geben Sie schließlich den Namen an, unter dem Sie den Spielstand sichern möchten. "LOAD" /

"SAVE" beendet dann die Aktion. Bei Speichern und Laden werden automatisch die Highscores des entsprechenden Spielstandes gesichert bzw. geladen. "CANCEL" bricht die Aktion ab.

9. Das Spiel beenden

Die können Sie über das Gadget "Bye". Es erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage, ob das denn wirklich Ihr Ernst sei. Sollte dem tatsächlich so sein (kaum vorstellbar), wird das Programm verlassen und Sie kehren an die Abrufstelle zurück.

10. Das Spiel starten

Um das eigentliche Spiel zu starten, klicken Sie dieses Gadget an. Das Gedget zeigt nun "STOP" an und die Zeit beginnt zu laufen. Im Hauptbereich sehen Sie nun die verwürfelten Felder. Sie müssen so geordnet werden, daß die Flächen wie im linken unteren Bereich angordnet sind. Um das Spiel vorzeitig zu abzubrechen, klicken Sie "STOP" an.

11. Der Zwei-Spieler- Modus

Wie angekündigt, können sich in diesem Modus zwei Spieler miteinander messen. Klicken Sie das linke Gadget im unteren Bereich an, auf dem ein kleines Gesicht zu sehen ist. Daraufhin erscheinen zwei Gesichter - der Zwei-Spieler-Modus ist aktiviert. Wenn Sie nun "START"

drücken, ist der erste Spieler an der Reihe. Die Zeit, die er benötigt, um das Rätsel zu lösen, ist der Ausgangspunkt für den zweiten Spieler. Hier wird die Zeit gerade rückwärts gezählt. Ist er schneller fertig als der erste Spieler, hat er gewonnen, ansonsten hat der erste Spieler gewonnen.

12. Die Highscore-Liste

Über das Gadget rechts neben dem Zwei-Spieler-Modus befindet sich das Gadget zum Anzeigen der Highscore-Tabelle. Die besten Spieler des jeweiligen Spiels im Level werden ausgegeben. Ansonsten erscheint die Highscoretabelle nach dem regulären Ende des Spiels. Wenn Sie schnell genug waren, können Sie sich auch darin verewigen.

13. Eigene Verschiebungen

Gerade bei zwei Spielern kommt sicher der Wunsch auf, dem Partner das Spielfeld zu verdrehen. Dies ist auch möglich, über das rechte Gadget dieser Reihe. Klicken Sie es einmal an. Nun stellen Sie auf dem großen Spielfeld über die Pfeile das gewünschte Aussehen ein. Durch einen erneuten Klick auf das Gadget wird die eingestellte Version in das kleine Feld übernommen. Bevor Sie Änderungen vornehmen, sollten Sie das aktuelle Spiel sichern, da die Highscoreliste neu initialisiert wird.

14. Anzahl der Verschiebungen

Ganz links unten befindet sich - wie bereits erwähnt - das Referenzfeld für die Verschiebungen bzw. das Referenzfeld für die Zielkonstellation während des Spiels. Hier können Sie auch die Anzahl der Verschiebungen einstellen. Die Anzahl wird in einem Feld rechts daneben angezeigt. Über die Pfeilgadgets können Sie die Anzahl verändern. Je mehr Verschiebungen Sie eingeben, desto schwieriger wird die Aufgabe. Auch bei eigener Veränderung der Anzahl der Verschiebungen wird natürlich auch die Highscoreliste gelöscht, da jetzt ein anderes Spielfeld vorliegt. Sichern Sie daher auch hiervon den Spielstand, wenn Sie das Spiel später noch einmal spielen möchten.
Während des Spiels werden die Anzahl der Züge gezählt, die Sie bisher gemacht haben. So können Sie sich selbst etwas kontrollieren oder versuchen, ein Speil mit weniger Zügen zu beenden als beim letzten Mal. Wenn Sie während eines Spiels die Pfeilgadgets betätigen, können Sie sich im kleinen Fenster Ihre letzten Züge noch einmal ansehen. Dies kann bei komplexen Verwürfelungen recht nützlich sein.

Wir wünschen Ihnen nun viel Freude und lange Stunden ungestörten Knobelns mit Cubulus.

Credits

Idee:
Tobias Richter

Konzept:
Tobias Richter und Thomas Kruza

Programmierung:
Thomas Kruza

Graphik:
Tobias Richter

Musik:
Björn Lynne

Text (Anleitung):
Tobias Richter

Handbuch:
Heiko Junghärtchen

Produktion:
Software 2000

published by:
SOFTWARE 2000
Lübecker Straße 10
2320 Plön